

Präambel

Die Ziele des staatlichen Glücksspielwesens sind im Bereich der Lotterien gleichrangig:

1. das Entstehen von Glücksspielsucht und Wettsucht zu verhindern und die Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen,
2. durch ein begrenztes, eine geeignete Alternative zum nicht erlaubten Glücksspiel darstellendes Glücksspielangebot den natürlichen Spieltrieb der Bevölkerung in geordnete und überwachte Bahnen zu lenken, sowie der Entwicklung und Ausbreitung von unerlaubten Glücksspielen in Schwarzmärkten entgegenzuwirken,
3. den Jugend- und den Spielerschutz zu gewährleisten,
4. sicherzustellen, dass Glücksspiele ordnungsgemäß durchgeführt, die Spieler vor betrügerischen Machenschaften geschützt, die mit Glücksspielen verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt werden.

In Ansehung dieser Ziele und um der ordnungsrechtlichen Aufgabe nachzukommen, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen, wird die GlücksSpirale mit anderen Unternehmen mit gemeinsamer Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung zu den nachfolgenden Bedingungen veranstaltet.

Die Gewinnermittlung und Gewinnausschüttung findet mit anderen Unternehmen im Rahmen einer gemeinsamen Poolung statt.

Die in diesen Teilnahmebedingungen aufgeführten Begrifflichkeiten gelten gleichermaßen für Geschlechtsformen (männlich, weiblich, divers) und werden nicht zum Nachteil eines Geschlechts verwendet.

I. Allgemeines

§ 1 Organisation

1. Die LAND BRANDENBURG LOTTO GmbH (nachfolgend Unternehmen genannt) veranstaltet die GlücksSpirale auf Grund der hierzu vom Ministerium des Innern und für Kommunales des Landes Brandenburg erteilten Genehmigung.
2. Das Unternehmen ist berechtigt, die GlücksSpirale gemeinsam mit anderen Unternehmen durchzuführen.
3. Das Vertriebsgebiet umfasst das Land Brandenburg.

§ 2 Verbindlichkeit der Teilnahmebedingungen

1. Für die Teilnahme an den Ziehungen der GlücksSpirale sind allein die Teilnahmebedingungen des Unternehmens einschließlich Sonderbedingungen (z. B. Ergänzende Bedingungen für das Dauerspiel, Teilnahmebedingungen für Sonderauslosungen) maßgebend.

Von diesen Teilnahmebedingungen abweichende Angaben auf Spielscheinen, die auf nicht mehr geltenden Teilnahmebedingungen beruhen, sind ungültig.

Der Spielteilnehmer erkennt diese Teilnahmebedingungen einschließlich eventuell ergänzender Sonderbedingungen mit Abgabe des Eingabebelegs (Spielschein, Barcode-Karte, Digi-Tipp, bereits vorhandener Spielquittung) bei der Annahmestelle (nachfolgend Lotto-Shop genannt) bzw. mit der Erklärung, mittels Quicktipp oder LOTTOCARD teilnehmen zu wollen, als verbindlich an.

2. Die Teilnahmebedingungen sind in den Lotto-Shops einzusehen bzw. erhältlich. Dies gilt auch für etwaige Änderungen und Ergänzungen der Teilnahmebedingungen sowie für Sonderbedingungen. Das Unternehmen behält sich eine andere Form der Bekanntgabe vor.

3. Die Teilnahmebedingungen gehen bei etwaigen Widersprüchen zwischen Angaben auf Eingabebelegen und sonstigen werblichen Aussagen und den Teilnahmebedingungen vor.

§ 3 Teilnahmezeitpunkt und Gegenstand der GlücksSpirale

1. Im Rahmen der GlücksSpirale wird wöchentlich eine Ziehung, und zwar am Samstag, durchgeführt. Alle Spielaufträge, deren vollständige Daten bis zum Annahmeschluss der jeweiligen Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, nehmen an der Ziehung teil, die dem Annahmeschluss folgt.

2. Der Spielteilnehmer kann die Teilnahme an einer oder mehreren Samstagsziehung/en wählen (Spielzeitraum).

In diesem Fall nehmen alle Spielaufträge, deren vollständige Daten gemäß § 15 Absatz 3 bis zum Annahmeschluss der Ziehung zur Zentrale fehlerfrei übertragen wurden, an der/den Ziehung/en teil, die dem Annahmeschluss folgt/folgen.

3. Der Spielteilnehmer hat die Möglichkeit, seine Spielteilnahme bis zu fünf Wochen vordatieren zu lassen. Bei der Inanspruchnahme der Vordatierung gilt die erste Teilnahme entsprechend dem vom Spielteilnehmer gewählten Ziehungstag.

4. Gegenstand (Spielformel) der GlücksSpirale ist die Voraussage einer 7-stelligen Zahl aus dem Zahlenbereich 0 000 000 bis 9 999 999; die Gewinnermittlung richtet sich nach Abschnitt IV.

§ 4 Spielgeheimnis/Datenschutz

1. Das Unternehmen wahrt das Spielgeheimnis, insbesondere dürfen der Name und die Anschrift des Spielteilnehmers nur mit dessen ausdrücklicher Einwilligung bekannt gegeben werden.
2. Gesetzliche Auskunftspflichten des Unternehmens bleiben hiervon unberührt.
3. Das Unternehmen erhebt, verarbeitet und nutzt die vom Spielteilnehmer angegebenen personenbezogenen Daten für den Abschluss, die Durchführung und die Abwicklung von Spielverträgen sowie für den Vollzug gesetzlich vorgeschriebener Identifikationsprüfungen im Rahmen der datenschutzrechtlichen Bestimmungen.
4. Das Unternehmen erhebt bei der Bestellung einer LOTTOCARD bzw. bei der Teilnahme am Dauerspiel vom Spielteilnehmer folgende personenbezogene Daten: Name, Vorname, vollständige Adresse, Geburtsdatum, Geburtsort, Bankverbindung, ggf. Telefonnummer und/oder E-Mail-Adresse, ggf. Geburtsname sowie ggf. Lichtbild.
5. Eine Weitergabe der Daten an Dritte erfolgt nur insoweit und zu dem Zweck, wie es für den Abschluss, die Durchführung oder Abwicklung von Spielaufträgen erforderlich ist.
6. Verarbeitung und Nutzung der Daten können auch zu Zwecken der Beratung und Information für Angebote des Unternehmens erfolgen. Dieser Nutzung kann jederzeit widersprochen werden. Die erhobenen Daten werden nicht zum Zwecke des Adresshandels und/oder für Werbung fremder Unternehmen genutzt.

II. Spielvertrag

Ein Spielteilnehmer kann an der GlücksSpirale teilnehmen, indem er mittels der vom Unternehmen bereit gehaltenen Medien ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.

Er erhält als Beleg für die Abgabe seines Angebots eine Spielquittung.

Der Spielvertrag kommt dann nach Maßgabe der Bestimmungen in diesem Abschnitt zwischen dem Spielteilnehmer und dem Unternehmen zustande.

§ 5 Voraussetzungen für die Spielteilnahme

1. Die Teilnahme an den Ziehungen ist nur mit den vom Unternehmen jeweils für die Spielteilnahme zugelassenen Eingabebelegen, mittels Quicktipp und LOTTOCARD als Eingabebeleg möglich.
2. Die Teilnahme an den Ziehungen wird von den zugelassenen Lotto-Shops des Unternehmens vermittelt.
3. Die Spielteilnahme Minderjähriger ist gesetzlich unzulässig.

4. Die Inhaber und das in den Lotto-Shops beschäftigte Personal sind von der dortigen Spielteilnahme an den Glücksspielen ausgeschlossen.

§ 6 Teilnahme mittels Spielschein

1. Jeder Spielschein dient ausschließlich zur Eingabe von Daten und ist mit einer 7-stelligen Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 versehen.

2. Für die Wahl des richtigen Spielscheines und für sein ordnungsgemäßes Ausfüllen ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.

3. Der Spielteilnehmer hat auf dem Spielschein die Laufzeit der Spielteilnahme (Spielzeitraum), die Höhe des Spieleinsatzes und die Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien bzw. zur Teilnahme am Dauerspiel durch Kreuze in schwarzer oder blauer Farbe zu kennzeichnen, deren Schnittpunkt innerhalb des jeweiligen Kästchens liegen muss.

4. Bei mangelhaften Eintragungen erfolgt entweder eine Rückgabe des Spielscheines zur manuellen Korrektur durch den Spielteilnehmer oder es wird auf Wunsch des Spielteilnehmers mittels der technischen Einrichtungen des Lotto-Shop-Terminals eine automatische oder manuelle Korrektur durch den Lotto-Shop oder den Spielteilnehmer vorgenommen.

5. Auch in Fällen der Korrektur erfolgt das Vertragsangebot durch den Spielteilnehmer.

§ 7 Teilnahme mittels Barcode-Karte

1. Die Barcode-Karte ist ein Trägermedium, auf welchem ein Barcode aufgedruckt ist. Beim Scannen des Barcodes einer Barcode-Karte werden Voraussagen mittels eines Zufallszahlengenerators durch das Unternehmen vergeben.

2. Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels Barcode-Karte ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.

3. Je mittels Barcode-Karte erstellter Spielquittung kann nur eine Losnummer vergeben und gespielt werden.

4. Bei Spielteilnahme mittels Barcode-Karte wird durch das Unternehmen eine 7-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 vergeben.

§ 8 Teilnahme mittels Spielquittung

1. Der Spielteilnehmer kann eine bereits erstellte Spielquittung als Eingabebeleg zum Einlesen seiner Tipps in das Lotto-Shop-Terminal benutzen, sofern diese einen Barcode enthält.

2. Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels einer bereits erstellten Spielquittung ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.

3. Der Spielteilnehmer erhält bei der Spielteilnahme mittels einer bereits erstellten Spielquittung eine neue Spielquittung.

§ 9 Teilnahme mittels Digi-Tipp

1. Am digitalen Lotto-Shop besteht die Möglichkeit, Voraussagen an einem Spielvorbereitungsdisplay entsprechend Angebot des digitalen Lotto-Shops zu markieren oder Quicktipps zu generieren und als Digi-Tipp (Barcode-Beleg) auszudrucken. Der Digi-Tipp wird am Lotto-Shop-Terminal eingelesen und eine Spielquittung erstellt.
2. Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels Digi-Tipp, die Auswahl der Spielart und der Voraussagen entsprechend Angebot des digitalen Lotto-Shops ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.

§ 10 Teilnahme mittels Quicktipp

1. Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels Quicktipp ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.
2. Beim Quicktipp werden auf Wunsch des Spielteilnehmers Voraussagen mittels eines Zufallszahlengenerators durch das Unternehmen vergeben.
3. Je Quicktipp kann nur eine Losnummer vergeben und gespielt werden.
4. Bei Spielteilnahme mittels Quicktipp ohne Spielschein wird durch das Unternehmen eine 7-stellige Losnummer im Zahlenbereich von 0 000 000 bis 9 999 999 vergeben.

§ 11 Spieleinsatz und Bearbeitungsgebühr

1. Jeder Spielschein der GlücksSpirale kann wahlweise für eine oder mehrere Wochen oder als Dauerspielschein gespielt werden.
2. Der Spieleinsatz beträgt nach Wahl des Spielteilnehmers
 - 5,00 €
 - 2,50 € oder
 - 1,00 €

je Ziehung.

3. Das Unternehmen behält sich vor, die variablen Spieleinsätze nach § 11 Absatz 2 abhängig vom Teilnahmemedium (§ 5 Absatz 1) vollständig oder nur zum Teil anzubieten.
4. Das Unternehmen erhebt für die Spielteilnahme eine Bearbeitungsgebühr in Höhe von 1,00 € Spielauftrag/Spielquittung bei Spielteilnahme ohne LOTTOCARD/IDENTCARD bzw. 0,50 € bei Spielteilnahme mit LOTTOCARD/IDENTCARD.
5. Die Bearbeitungsgebühr entsteht unabhängig von der Spielart und der Anzahl der Ziehungen und davon, ob der Spielauftrag im Lotto-Shop per Spielschein, Barcodekarte, Quicktipp oder Digi-Tipp erteilt wird.

6. Für die Teilnahme an den Zusatzlotterien (u.a. Die Sieger-Chance, Spiel 77, SUPER 6, plus 5) oder beim Kauf von Losen der Sofortlotterien der LAND BRANDENBURG LOTTO GmbH fallen keine Bearbeitungsgebühren an. Auch sind mit der Ausstellung einer IDENT- oder LOTTOCARD keine Gebühren verbunden.

7. Die Höhe der Bearbeitungsgebühr wird auf den Belegen und/oder elektronisch angegeben und/oder in den Lotto-Shops bekannt gegeben.

8. Der Spielteilnehmer hat den Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr gegen Erhalt der Spielquittung zu zahlen.

§ 12 Annahmeschluss

Den Zeitpunkt des Annahmeschlusses für die Teilnahme an den einzelnen Ziehungen bestimmt das Unternehmen. Er wird durch Aushang in den Lotto-Shops bekannt gegeben.

§ 13 LOTTOCARD

1. Der Spielteilnehmer kann für die Teilnahme an der GlücksSpirale eine LOTTOCARD des Unternehmens nutzen. Für die Entscheidung zur Teilnahme mittels LOTTOCARD ist der Spielteilnehmer allein verantwortlich.

2. Die Spielteilnahme unter Verwendung der LOTTOCARD ermöglicht die spielscheinlose Teilnahme, die Gewinnbenachrichtigung sowie die Gewinnüberweisung auf das vom Spielteilnehmer angegebene Konto durch das Unternehmen gemäß § 22.

3. Mit der LOTTOCARD hat der Spielteilnehmer die Möglichkeit, bis zu 15 seiner bevorzugten Spieltipps für bestimmte Spielarten unter seiner Kartenummer durch Einlesen des jeweiligen Spielscheines oder einer Spielquittung mittels Lotto-Shop-Terminal abspeichern zu lassen.

Seine so hinterlegten, bevorzugten Spieltipps kann der Spielteilnehmer ab diesem Zeitpunkt wahlweise spielen, indem er nach Einlesen seiner LOTTOCARD am Lotto-Shop-Terminal das Verkaufspersonal entsprechend informiert bzw. einen gespeicherten Tipp selbst auswählt. In gleicher Weise können hinterlegte, bevorzugte Spieltipps auch gelöscht, in einigen Teilen verändert und neu hinterlegt werden.

Im Fall der Neubestellung einer LOTTOCARD mit gleichzeitiger Generierung einer neuen Kartenummer ist die Hinterlegung bevorzugter Spieltipps unter der bisherigen Kartenummer nicht mehr verfügbar und durch den Spielteilnehmer unter der neuen Kartenummer durch Einlesen des jeweiligen Spielscheines bzw. einer Spielquittung neu zu veranlassen.

4. Das Unternehmen kann die LOTTOCARD

- zur verbindlichen Voraussetzung für die Teilnahme an bestimmten oder allen Lotterien und Wetten erklären,
- mit einem zeitraumabhängigen Spieleinsatzlimit verbinden,
- mit einem Lichtbild des Spielteilnehmers verbinden,
- mit einer Gebühr verbinden und Zahlungsmodalitäten festlegen,
- mit einer befristeten Geltungsdauer verbinden bzw. für ungültig erklären,
- personenbezogen für einzelne Anwendungen sperren oder
- personenbezogen vollständig sperren, so dass eine Spielteilnahme mit der LOTTOCARD nicht mehr möglich ist.

5. Es ist nur eine LOTTOCARD pro Spielteilnehmer zulässig. Voraussetzung für den Erhalt der LOTTOCARD ist die Volljährigkeit des Antragstellers. Die Ausstellung einer LOTTOCARD erfolgt durch das Unternehmen nach Bestellung durch den Spielteilnehmer.

6. Der Spielteilnehmer hat die Möglichkeit wie folgt eine LOTTOCARD zu erhalten:

- Eingabe der personenbezogenen Daten am Kundendisplay des Lotto-Shop-Terminals,
- Eingabe der personenbezogenen Daten in ein digitales Serviceformular im Internet (Smartphone etc.) mit anschließender Barcode-Generierung und Einlesen des Barcodes am Lotto-Shop-Terminal und
- Ausfüllen des Serviceformulars im Lotto-Shop und Eingabe der Daten durch das Bedienpersonal des Lotto-Shop-Terminals. Es werden nur die zum jeweiligen Zeitpunkt gültigen Serviceformulare des Unternehmens entgegengenommen.

Der Spielteilnehmer hat die am Lotto-Shop-Terminal eingegebenen/eingelesenen Daten auf Richtigkeit zu prüfen und zu bestätigen; dies gilt auch für eventuell am Lotto-Shop-Terminal vorgenommene Korrekturen oder Änderungen.

7. Die Bestellung für eine LOTTOCARD kann durch Erstellung eines Lichtbildes mittels Web-Cam am Lotto-Shop-Terminal ergänzt werden. Alternativ kann das Lichtbild (Passfoto) entweder in einem Lotto-Shop oder direkt in der Zentrale des Unternehmens unter Vorlage eines amtlichen Lichtbildausweises abgegeben werden. Von der Übergabe eines Lichtbildes (Passfoto) kann abgesehen werden, dann erfolgt die Identitätsprüfung anhand der LOTTOCARD und eines amtlichen Lichtbildausweises (Zwangsvorlage).

Auf Grund der erfassten Daten wird nach Identitätsprüfung und erfolgreicher Volljährigkeitsprüfung für den Kunden am Lotto-Shop-Terminal eine LOTTOCARD ausgestellt.

Die erfassten Daten werden in der Zentrale des Unternehmens gespeichert.

8. Bei Defekt oder Verlust der LOTTOCARD durch den Spielteilnehmer ist die Ausstellung einer neuen LOTTOCARD gemäß § 13 Absatz 5 bis 7 zu beantragen. Der Verlust der LOTTOCARD ist dem Unternehmen unverzüglich mitzuteilen.

9. Andere mit dem Serviceformular mitgeteilte personenbezogene Daten, das sind die Anschrift des Karteninhabers, dessen Angaben zur Bankverbindung, die Telefonnummer oder E-Mail-Adresse, werden nur in der Zentrale unter der Kartenummer des Spielteilnehmers gespeichert. Diesbezügliche Änderungen werden vom Unternehmen nach formloser schriftlicher Mitteilung durch den Karteninhaber kostenlos ausgeführt und bedürfen keiner neuen Bestellung.

§ 14 Spielquittung

1. Nach Einlesen des jeweiligen Eingabebeleges (§§ 6 bis 9), der LOTTOCARD (§ 13) oder der Abgabe eines Quicktipps (§ 10) und der Übertragung der vollständigen Daten zur Zentrale des Unternehmens wird mit der Abspeicherung sämtlicher Daten in der Zentrale von dieser eine Spielauftragsnummer vergeben. Die Spielauftragsnummer dient der Zuordnung der Spielquittung zu den in der Zentrale gespeicherten Daten. In Verbindung damit erfolgt der Ausdruck der Spielquittung in dem Lotto-Shop.

2. Die Spielquittung enthält als wesentliche Bestandteile:

- die Losnummer,
- die Art und den Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien,
- den Spieleinsatz inklusive der Bearbeitungsgebühr,
- die von der Zentrale des Unternehmens vergebene Spielauftragsnummer und
- bei Spielteilnahme mittels einer LOTTOCARD die Kartenummer.

3. Der Spielteilnehmer hat sofort nach Erhalt die Spielquittung dahingehend zu prüfen, ob

- die auf der Spielquittung abgedruckte Losnummer vollständig und lesbar der des Eingabebeleges entspricht,
- die für die Spielteilnahme mittels Quicktipp vergebene Losnummer vollständig und lesbar abgedruckt ist,
- die Art und der Zeitraum der Teilnahme einschließlich der Angabe über die Teilnahme oder Nichtteilnahme an den Zusatzlotterien vollständig und richtig wiedergegeben sind,
- der Spieleinsatz inklusive der Bearbeitungsgebühr richtig ausgewiesen ist,
- die Spielquittung eine Spielauftragsnummer aufweist, die zudem lesbar und nicht offensichtlich unvollständig ist und
- bei Spielteilnahme mittels LOTTOCARD und die richtige Kartenummer aufgedruckt sind.

4. Ist die Spielquittung in einem der vorstehenden Punkte fehlerhaft, enthält die Spielquittung insbesondere keine, eine nicht lesbare oder eine unvollständige Spielauftragsnummer, ist der Spielteilnehmer berechtigt, sein Angebot auf Abschluss des Spielvertrages zu widerrufen bzw. vom Spielvertrag zurückzutreten.

5. Ein Widerruf bzw. ein Rücktritt ist jedoch, je nachdem welcher Zeitpunkt früher eintritt, nur am Tag der Abgabe innerhalb von 10 Minuten nach Registrierung des Vertragsangebotes in der Zentrale des Unternehmens oder bis Geschäftsschluss in dem

Lotto-Shop, längstens jedoch bis zum Annahmeschluss der ersten Ziehung des Spielzeitraumes möglich.

6. Der Widerruf bzw. Rücktritt hat in dem Lotto-Shop zu erfolgen, in dem das Angebot abgegeben worden ist.

7. Im Falle des Widerrufs bzw. des Rücktritts erhält der Spielteilnehmer gegen Rückgabe der Spielquittung seinen Spieleinsatz nebst Bearbeitungsgebühr zurück.

8. Macht der Spielteilnehmer von dieser Möglichkeit keinen Gebrauch, sind für den Inhalt des Spielvertrages die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar aufgezeichneten Daten dieses Spielvertrages maßgebend (vgl. § 15 Absatz 4).

9. Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

§ 15 Abschluss und Inhalt des Spielvertrages

1. Der Spielvertrag wird zwischen dem Unternehmen und dem Spielteilnehmer abgeschlossen, wenn das Unternehmen das vom Spielteilnehmer unterbreitete Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages nach Maßgabe des § 15 Absatz 2 annimmt.

2. Der Spielvertrag ist abgeschlossen, wenn die übertragenen Daten und/oder die Daten des Quicktippes bzw. der Barcode-Karte sowie die von der Zentrale vergebenen Daten in der Zentrale des Unternehmens aufgezeichnet und auf dem sicheren Speichermedium abgespeichert sind, die auf dem sicheren Speichermedium abgespeicherten Daten dieses Spielvertrages vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar sind.

3. Fehlt diese Voraussetzung, so kommt der Spielvertrag nicht zustande.

4. Für den Inhalt des Spielvertrages sind ausschließlich die auf dem gesicherten sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar aufgezeichneten Daten dieses Spielvertrages maßgebend.

5. Die Spielquittung dient zur Geltendmachung des Gewinnanspruches sowie als Nachweis für einen geleisteten Spieleinsatz und die entrichtete Bearbeitungsgebühr.

6. Das Recht des Unternehmens bei der Gewinnauszahlung, nach § 21 Absatz 5 zu verfahren, bleibt unberührt.

7. Das Unternehmen ist berechtigt, ein bei der Zentrale eingegangenes Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages bei Vorliegen eines der in § 15 Absatz 9 genannten Gründe abzulehnen.

8. Darüber hinaus kann aus den in § 15 Absatz 9 genannten Gründen der Rücktritt vom Vertrag erklärt werden.

9. Ein Grund, der zur Ablehnung eines Angebots nach § 15 Absatz 7 oder zum Rücktritt vom Spielvertrag nach § 15 Absatz 8 berechtigt, liegt vor, wenn

- tatsächliche Anhaltspunkte für das Vorliegen einer Straftat vorliegen,
- gegen einen Teilnahmeausschluss gemäß § 5 Absatz 3 und 4 verstoßen würde bzw. wurde oder
- die Spielteilnahme über einen gewerblichen Spielvermittler erfolgt bzw. erfolgte, der die gesetzlichen Anforderungen nicht erfüllt, d. h. insbesondere
 - der Spielteilnehmer nicht darüber informiert ist, dass die Vermittlung an das Unternehmen erfolgt und mindestens zwei Drittel der von den Spielern vereinnahmten Beträge für die Teilnahme am Spiel an das Unternehmen weitergeleitet werden,
 - der Spieler nicht vor Vertragsabschluss in Textform klar und verständlich auf den für die Spielteilnahme an das Unternehmen weiterzuleitenden Betrag hingewiesen wird,
 - dem Unternehmen die Vermittlung nicht offengelegt wurde,
 - ein Treuhänder nicht benannt ist, der zur unabhängigen Ausübung eines rechts- oder steuerberatenden Berufes befähigt und mit der Verwahrung der Spielquittungen sowie der Geltendmachung von Gewinnansprüchen beauftragt ist und
 - der gewerbliche Spielvermittler nicht die gesetzlich geforderten Erlaubnisse hat.

10. Die Ablehnung eines Angebotes auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen ist in dem Lotto-Shop bekannt zu geben, in dem der Spielteilnehmer sein Vertragsangebot abgegeben hat.

11. Ist kein Spielvertrag zu Stande gekommen oder wurde vom Spielvertrag zurückgetreten, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der Spielquittung geltend machen. Im Übrigen gelten die Haftungsregelungen des Abschnitts III.

III. Haftungsbestimmungen

§ 16 Umfang und Ausschluss der Haftung

1. Die Haftung des Unternehmens für Schäden, die von ihm fahrlässig (auch grob fahrlässig) oder von seinen gesetzlichen Vertretern oder von seinen Erfüllungsgehilfen, insbesondere auch von Lotto-Shops und sonstigen beauftragten Unternehmen, schuldhaft verursacht werden, wird für spieltypische Risiken ausgeschlossen (§ 309 Nr. 7 Teilsatz 4 BGB). Spieltypische Risiken liegen insbesondere vor, wenn die Gefahr einer betrügerischen Manipulation im Rahmen des Spielgeschäftes für das Unternehmen und/oder für die Spielteilnehmer besteht.

2. § 16 Absatz 1 findet keine Anwendung auf Schäden, die auf einer Verletzung von Pflichten beruhen, die nicht unmittelbar im Zusammenhang mit spieltypischen Risiken stehen.

Bei der Verletzung von Pflichten, die nicht unmittelbar mit spieltypischen Risiken im Zusammenhang stehen, haftet das Unternehmen dem Spielteilnehmer sowohl für eigenes schuldhaftes Handeln als auch für das schuldhafte Handeln seiner gesetzlichen Vertreter oder Erfüllungsgehilfen, sofern es sich um die Verletzung solcher Pflichten

handelt, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrages überhaupt erst ermöglicht und auf deren Einhaltung der Vertragspartner regelmäßig vertrauen darf (Kardinalpflichten).

Handelt es sich bei den verletzten Pflichten nicht um Kardinalpflichten, haftet das Unternehmen nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.

3. Die Haftungsbeschränkungen nach § 16 Absatz 1 und 2 gelten nicht für Schäden, die in den Schutzbereich einer vom Unternehmen gegebenen Garantie oder Zusicherung fallen sowie für die Haftung für Ansprüche auf Grund des Produkthaftungsgesetzes und Schäden aus der Verletzung des Lebens, Körpers oder der Gesundheit.

4. In Fällen von unverschuldeten Fehlfunktionen und Störungen von technischen Einrichtungen, derer sich das Unternehmen zum Verarbeiten (z. B. Einlesen, Übertragen und Speichern) der Daten bedient, haftet das Unternehmen nicht. Ebenso ist jede Haftung für Schäden ausgeschlossen, die durch strafbare Handlungen dritter Personen entstanden sind. Das Unternehmen haftet weiterhin nicht für Schäden, die durch höhere Gewalt, insbesondere durch Feuer, Wasser, Streiks, innere Unruhen, Pandemien, Notstand oder aus sonstigen Gründen, die das Unternehmen nicht zu vertreten hat, hervorgerufen werden.

5. In den Fällen, in denen eine Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen nach § 16 Absatz 4 ausgeschlossen wurde, werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag gegen Rückgabe der Spielquittung erstattet.

6. Die Haftungsregeln gelten auch für eigenes Handeln der Lotto-Shops des Unternehmens im Zusammenhang mit dem Spielvertrag.

7. Vereinbarungen Dritter sind für das Unternehmen nicht verbindlich. Mitglieder von Spielgemeinschaften müssen ihre Rechtsverhältnisse ausschließlich unter sich regeln.

8. Die Haftungsregeln gelten auch für die Fälle, in denen eine Haftung bereits vor Vertragsschluss entstanden ist. Die Haftung des Unternehmens ist auf den Ersatz des bei Vertragsschluss vorhersehbaren vertragstypischen Schadens beschränkt.

IV. Gewinnermittlung

§ 17 Ziehung der Gewinnzahlen

1. Für die GlücksSpirale findet jeden Samstag eine Ziehung statt, bei der die jeweiligen Gewinnzahlen gemäß Gewinnplan ermittelt werden.

Hierfür werden Ziehungsgeräte und jeweils 10 gleichartige Kugeln, die jeweils die Zahlen 0 bis 9 tragen, verwendet.

Für den Ablauf der Ziehung bestimmt das die Ziehung durchführende Unternehmen einen verantwortlichen Ziehungsleiter.

Eine Ziehung ist nur gültig, wenn zu Beginn jedes Einzelziehungsvorgangs der Ziehung alle 10 Kugeln in der Ziehungstrommel vorhanden sind.

Der Ziehungsleiter trifft alle weiteren für den ordnungsgemäßen Ablauf notwendigen Entscheidungen.

Dazu gehören insbesondere Beginn und Ende der Ziehung und die Feststellung der gezogenen Gewinnzahlen.

Diese Feststellung ist die Grundlage für die Gewinnauswertung nach § 18 Absatz 2.

Besondere Vorkommnisse im Ziehungsablauf und die diesbezüglichen Entscheidungen werden mit Begründung protokolliert.

2. Ort und Zeitpunkt der Ziehungen bestimmt das Unternehmen, diese werden unter www.lotto-brandenburg.de veröffentlicht. Die Ziehungen sind öffentlich und finden unter notarieller oder behördlicher oder behördlich genehmigter Aufsicht und mit Protokollierung statt.

§ 18 Auswertung

1. Grundlage für die Spieleinsatz- und Gewinnermittlung sind die auf dem sicheren Speichermedium vom Verarbeitungssystem lesbar und auswertbar abgespeicherten Daten.

2. Die Auswertung erfolgt auf Grund der Gewinnzahlen.

§ 19 Gewinnermittlung, Gewinnausschüttung, Gewinnplan, Gewinnklassen und Gewinnwahrscheinlichkeiten, Veröffentlichung der Gewinn- und Quotenfeststellung

1. Von den Spieleinsätzen werden theoretisch 40 % nach Maßgabe der folgenden Regelungen an die Spielteilnehmer ausgeschüttet.

2. Unabhängig von der Gewinnausschüttung besteht bei jeder Spielteilnahme das Risiko des vollständigen Verlustes des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr. Die Gewinnwahrscheinlichkeiten werden kaufmännisch auf ganze Zahlen gerundet angegeben.

3. Die Gewinnausschüttung erfolgt gemäß nachstehendem Gewinnplan:

A Gewinnklasse 1

1. Es wird eine 1-stellige Gewinnzahl gezogen.

2. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in der Endziffer mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen

- je 10,00 € bei einem Spieleinsatz von 5,00 €,
- je 5,00 € bei einem Spieleinsatz von 2,50 €,
- je 2,00 € bei einem Spieleinsatz von 1,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10.

B Gewinnklasse 2

1. Es wird eine 2-stellige Gewinnzahl gezogen.
2. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 2 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen
 - je 25,00 € bei einem Spieleinsatz von 5,00 €,
 - je 12,50 € bei einem Spieleinsatz von 2,50 €,
 - je 5,00 € bei einem Spieleinsatz von 1,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 100.

C Gewinnklasse 3

1. Es wird eine 3-stellige Gewinnzahl gezogen.
2. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 3 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen
 - je 100,00 € bei einem Spieleinsatz von 5,00 €,
 - je 50,00 € bei einem Spieleinsatz von 2,50 €,
 - je 20,00 € bei einem Spieleinsatz von 1,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 1.000.

D Gewinnklasse 4

1. Es wird eine 4-stellige Gewinnzahl gezogen.
2. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 4 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen
 - je 1.000,00 € bei einem Spieleinsatz von 5,00 €,
 - je 500,00 € bei einem Spieleinsatz von 2,50 €,
 - je 200,00 € bei einem Spieleinsatz von 1,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10.000.

E Gewinnklasse 5

1. Es wird eine 5-stellige Gewinnzahl gezogen.

2. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 5 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen

- je 10.000,00 € bei einem Spieleinsatz von 5,00 €,
- je 5.000,00 € bei einem Spieleinsatz von 2,50 €,
- je 2.000,00 € bei einem Spieleinsatz von 1,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 100.000.

F Gewinnklasse 6

1. Es werden zwei verschiedene 6-stellige Gewinnzahlen gezogen.

2. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer in den 6 Endziffern in der richtigen Reihenfolge mit einer der gezogenen Gewinnzahlen übereinstimmt, gewinnen

- je 100.000,00 € bei einem Spieleinsatz von 5,00 €,
- je 50.000,00 € bei einem Spieleinsatz von 2,50 €,
- je 20.000,00 € bei einem Spieleinsatz von 1,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 500.000.

3. Die Gesamtgewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist auf 10.000.000,00 € begrenzt. Werden mehr als 100 Gewinner (mit einem Gesamtspieleinsatz von mehr als 500,00 €) ermittelt, wird die Gewinnausschüttung der Gewinnklasse 6 in Höhe von 100 x 100.000,00 € auf die Gesamtzahl der Gewinne entsprechend ihrem Spieleinsatz aufgeteilt.

G Gewinnklasse 7

1. Es wird eine 7-stellige Gewinnzahl gezogen.

2. Alle Spielteilnehmer, deren Losnummer mit der gezogenen Gewinnzahl übereinstimmt, gewinnen je

- 1.200.000,00 € Sofortbetrag und zusätzlich 5.000,00 € monatliche Rente für einen Zeitraum von 20 Jahren bei einem Spieleinsatz von 5,00 €,
- 600.000,00 € Sofortbetrag und zusätzlich 2.500,00 € monatliche Rente für einen Zeitraum von 20 Jahren bei einem Spieleinsatz von 2,50 €,
- 240.000,00 € Sofortbetrag und zusätzlich 1.000,00 € monatliche Rente für einen Zeitraum von 20 Jahren bei einem Spieleinsatz von 1,00 €

bei einer Gewinnwahrscheinlichkeit von 1 : 10.000.000.

Im Einzelnen gilt Folgendes:

3. Die Gesamtgewinnausschüttung für diese Gewinnklasse ist auf 24.000.000,00 € begrenzt. Werden mehr als 10 Gewinner (mit einem Gesamtspieleinsatz von mehr als 50,00 €) ermittelt, wird die Gesamtgewinnausschüttung in Höhe von 10 x 2.400.000,00 € auf die Gesamtzahl der Gewinne entsprechend ihrem Spieleinsatz aufgeteilt.

4. Entsprechend mindern sich der Sofortbetrag und der zusätzliche monatliche Zahlungsbetrag der 20-Jahres-Rente.

5. Anfallende Zinsen aus der Auszahlung der 20-Jahres-Rente stehen dem Unternehmen zu.

6. Der Gewinner kann sich statt der 20-Jahres-Rente für die Zahlung eines zusätzlichen Sofortbetrages in Höhe von

- 1.200.000,00 € sofort bei einem Spieleinsatz von 5,00 €,
- 600.000,00 € sofort bei einem Spieleinsatz von 2,50 €,
- 240.000,00 € sofort bei einem Spieleinsatz von 1,00 €

entscheiden.

7. Der Gewinner hat dem Unternehmen innerhalb von 4 Wochen nach Geltendmachung des Gewinnanspruches mitzuteilen, ob er die 20-Jahres-Rente oder den zusätzlichen Sofortbetrag in Anspruch nehmen will.

8. Die Entscheidung ist dem Unternehmen schriftlich mitzuteilen.

4. Der Gewinn in einer höheren Gewinnklasse schließt den Gewinn in einer niedrigeren Gewinnklasse aus.

5. Die durch das Unternehmen nach § 19 Absatz 3 F Unterabsatz 3 und G Unterabsätze 3 und 4 öffentlich bekannt gegebenen Gewinnquoten sind endgültig und verbindlich (veröffentlichte Gewinn- und Quotenfeststellung); die Bekanntgabe der Gewinnquoten für die Gewinnklasse 7 von mehr als 100.000,00 € erfolgt spätestens bis zur Fälligkeit nach § 20 Absatz 1.

6. Abweichend von § 19 Absatz 3 G Unterabsatz 4 können sich die Gewinnquoten der 7. Gewinnklasse von mehr als 100.000,00 € ändern, wenn bis zur Fälligkeit des Gewinns gemäß § 20 Absatz 1 weitere berechnete Gewinnansprüche in dieser Gewinnklasse festgestellt werden.

7. Der Gewinnplan oder einzelne Gewinnklassen können für einzelne Ziehungen durch Sonderauslosungen nach Maßgabe der jeweiligen behördlichen Erlaubnis erweitert werden (z. B. zur Ausspielung von verfallenen Gewinnen gemäß § 23).

V. Gewinnauszahlung

§ 20 Fälligkeit des Gewinnanspruchs

1. Gewinne der Gewinnklasse 7 (Sofortbetrag und/oder der zusätzliche 20-Jahres-Rentengewinn) werden nach Ablauf einer Woche seit der Ziehung am zweiten bundesweiten Werktag fällig und nach Maßgabe des § 19 Absatz G zur Auszahlung gebracht.
2. Alle anderen Gewinne werden nach der Gewinn- und Quotenfeststellung ohne schuldhaftes Zögern ausgezahlt.

§ 21 Gewinnauszahlung

1. Gewinnansprüche sind unter Vorlage der gültigen Spielquittung geltend zu machen.
2. Ist die Spielauftragsnummer der Spielquittung bei der Vorlage nicht vorhanden, nicht vollständig lesbar oder unlesbar und ist deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den in der Zentrale gespeicherten Daten möglich, besteht kein Anspruch auf Gewinnauszahlung.
3. War die Unvollständigkeit der Spielauftragsnummer für den Spielteilnehmer nicht erkennbar und kann deshalb keine eindeutige Zuordnung zu den in der Zentrale gespeicherten Daten erfolgen, so kann der Spielteilnehmer die Rückerstattung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr gegen Rückgabe der Spielquittung geltend machen.
4. Der Gewinn wird nach Prüfung der Spielquittung ausgezahlt. Der Spielteilnehmer erhält die Spielquittung nach erfolgter Gewinnauszahlung zurück. Im Falle eines Zentralgewinns nach § 21 Absatz 8 erhält der Spielteilnehmer für die restliche Laufzeit eine Ersatzquittung.
5. Das Unternehmen kann mit befreiender Wirkung an den Vorlegenden der Spielquittung leisten, es sei denn, dem Unternehmen ist die fehlende Anspruchsberechtigung des Vorlegenden der Spielquittung bekannt oder grob fahrlässig unbekannt.

Im Übrigen besteht keine Verpflichtung, die Berechtigung des Vorlegenden der Spielquittung zu prüfen.

6. Bei Gewinnauszahlungen von mehr als 1.000,00 € ist die Identität des Zahlungsempfängers offen zu legen.
7. Der auf einer gültigen Spielquittung in einer Ziehung erzielte Gewinnbetrag – einschließlich eines oder mehrerer Gewinne in den Zusatzlotterien – bis zu einer Gesamtgewinnhöhe von 500,00 € wird durch jeden Lotto-Shop ausgezahlt.
8. Ein Zentralgewinn, d. h. der auf einer Spielquittung - einschließlich eines oder mehrerer Gewinne in den Zusatzlotterien - erzielte Gesamtgewinnbetrag über 500,00 €, ist unter Vorlage der Spielquittung in einem beliebigen Lotto-Shop oder durch persönliche

Vorsprache in der Zentrale des Unternehmens geltend zu machen. Bei Geltendmachung im Lotto-Shop bestehen folgende Möglichkeiten zur Ausfüllung des Zentralgewinn-Anforderungsformulars:

- Eingabe der erforderlichen Daten am Kundendisplay des Lotto-Shop-Terminals,
- Eingabe der erforderlichen Daten in ein digitales Serviceformular im Internet (Smartphone etc.) mit anschließender Barcode-Generierung und Einlesen des Barcodes am Lotto-Shop-Terminal und
- Ausfüllen des Serviceformulars im Lotto-Shop und Eingabe der Daten durch das Bedienpersonal am Lotto-Shop-Terminal.

Die Spielquittung ist dem Lotto-Shop zu übergeben. Der Kunde erhält von dem Lotto-Shop eine Empfangsbestätigung und ggf. für die Restlaufzeit der abgegebenen Spielquittung eine Ersatzquittung.

Der Spielteilnehmer hat die am Lotto-Shop-Terminal eingegebenen/eingelesenen Daten insbesondere die Bankverbindung auf Richtigkeit zu prüfen und zu bestätigen; dies gilt auch für eventuell am Lotto-Shop-Terminal vorgenommene Korrekturen oder Änderungen.

Die Gewinnauszahlung durch die Zentrale erfolgt unmittelbar nach der Gewinnfeststellung. Gewinne über 500,00 € werden per Überweisung oder Verrechnungsscheck gebührenfrei ausgezahlt.

9. Absprachen von Teilnehmern an Spielgemeinschaften über die Berechtigung zur Entgegennahme eines Gewinnes sind für das Unternehmen nicht verbindlich.

10. Nicht abgeholte und unzustellbare Gewinne werden dem Ausgleichsfonds zugeführt.

§ 22 Gewinnauszahlung bei Spielteilnahme mittels LOTTOCARD

1. Spielteilnehmer, die unter Verwendung einer LOTTOCARD einen Einzelgewinn der Gewinnklasse 6 oder 7 erzielt haben, erhalten eine schriftliche Benachrichtigung und ihren Gewinn gemäß § 20 Absatz 1 bzw. 2 überwiesen.

2. Spielteilnehmer, die einen anderen als in § 22 Absatz 1 genannten Einzelgewinn erzielt haben und ihren Gewinn nicht gemäß § 20 geltend gemacht haben, erhalten ihren Gewinn nach Ablauf einer bestimmten Frist – spätestens nach zehn Wochen – überwiesen.

3. Bei Spielteilnahme über mehrere Wochen beginnt die Frist von zehn Wochen auch für weitere in dieser Laufzeit angefallene Gewinne mit dem Zeitpunkt des ersten Gewinns, der nicht in dem Lotto-Shop abgeholt wurde. Für Überweisungen können Bearbeitungsgebühren gemäß Gebührenordnung des Unternehmens entstehen. Die Höhe der Bearbeitungsgebühren wird durch Aushang in den Lotto-Shops bekannt gegeben. § 21 Absatz 2 findet keine Anwendung. § 21 Absatz 9 und 10 gelten entsprechend.

4. Bei Spielteilnahme mittels LOTTOCARD erfolgt auch die Auszahlung auf das vom LOTTOCARD-Inhaber angegebene Konto mit befreiender Wirkung.

5. Bei Gewinnauszahlung auf Spielquittung gilt § 21 Absatz 5.5.

VI. Schlussbestimmungen

§ 23 Verjährung von Ansprüchen

Für die Geltendmachung und die Verjährung von Ansprüchen gelten die gesetzlichen Verjährungsregelungen.

§ 24 Spielteilnahme über gewerbliche Spielvermittler

1. Ein Spielteilnehmer kann an der GlücksSpirale teilnehmen, indem er unter Einschaltung eines gewerblichen Spielvermittlers ein Angebot auf Abschluss eines Spielvertrages abgibt.
2. Der vom Spielteilnehmer beauftragte Spielvermittler wird mit Abgabe des Angebots auf Abschluss eines Spielvertrages Empfangsvertreter des Spielteilnehmers.
3. Die Zahlung des Spieleinsatzes und der Bearbeitungsgebühr erfolgt ausschließlich über den gewerblichen Spielvermittler.
4. Über die Abgabe seines Angebots erhält der vom Spielteilnehmer eingeschaltete Spielvermittler oder der im Auftrag des Spielteilnehmers beauftragte Treuhänder eine (elektronische) Benachrichtigung mit einem der Spielquittung vergleichbaren Inhalt, die jedoch nicht den Vertragsschluss dokumentiert.
5. Schriftliche Erklärungen des Unternehmens erfolgen gegenüber dem vom Spielteilnehmer beauftragten, gewerblichen Spielvermittler und gelten drei Tage nach Aufgabe bei der Post an die zuletzt dem Unternehmen bekannt gegebene Anschrift als diesem zugegangen, es sei denn, die Erklärung ist von besonderer Bedeutung.
6. Die Ablehnung eines Angebots auf Abschluss eines Spielvertrages bzw. der Rücktritt vom Spielvertrag durch das Unternehmen erfolgt durch eine Mitteilung gegenüber dem Spielvermittler.
7. Ist kein Spielvertrag zu Stande gekommen, ist das Unternehmen wirksam vom Spielvertrag zurückgetreten oder ist die Haftung des Unternehmens und seiner Erfüllungsgehilfen in den Teilnahmebedingungen wegen unverschuldeter Fehlfunktionen, strafbarer Handlungen Dritter oder höherer Gewalt usw. ausgeschlossen, so werden der Spieleinsatz und die Bearbeitungsgebühr auf Antrag des vom gewerblichen Spielvermittler benannten Treuhänders an diesen erstattet.
8. Alle Gewinne werden mit befreiender Wirkung auf das zuletzt mitgeteilte Bankkonto des Treuhänders überwiesen.

§ 25 Hinweise zur Online-Streitbeilegung

Hinweis zur Online-Streitbeilegung gemäß Art. 14 Abs. 1 ODR-VO/ §§ 36, 4 Verbraucherstreitbeilegungsgesetz (VSBG):

Die Europäische Kommission stellt eine Plattform zur Online-Streitbeilegung (OS) bereit, die im Internet unter dem Stichwort „Online-Streitbeilegung“ zu finden ist. Zuständig für Streitbeilegungen nach dem VSBG ist die Allgemeine Schlichtungsstelle des Zentrums für Schlichtung e.V., Straßburger Straße 8, 77694 Kehl am Rhein, www.verbraucher-schlichter.de. Die LAND BRANDENBURG LOTTO GmbH nimmt derzeit nicht an Streitbeilegungsverfahren teil.

§ 26 Inkrafttreten

Diese Teilnahmebedingungen gelten ab Samstag, 7. Juni 2025.

LAND BRANDENBURG LOTTO GmbH
Steinstraße 104 - 106
14480 Potsdam

Telefon +49 331 6456-0
Fax +49 331 6456-456
zentrale@lotto-brandenburg.de
www.lotto-brandenburg.de